ffk Journal
Film- und Fernseh-wissenschaftliches Kolloquium

David Ziegenhagen
Hamburg

„The future isn't written in stone" (but in *Bank Gothic*).

Genretheoretische Überlegungen zum typografischen Design von Science-Fiction-Filmen

Abstract: Der vorliegende Beitrag geht der Frage nach, welchen Einfluss die Typografie in und von Science-Fiction-Filmen auf die Genreerwartung haben kann, indem die Schrift *Bank Gothic* und deren Verwendung für filmische Paratexte (Trailer, Plakat und Vorspann) genauer untersucht wird. Mit Rückgriff auf Theo van Leeuwens Theorie zum Bedeutungspotenzial von Typografie und Knut Hickethiers Phasenmodell der Genreentwicklung wird dabei sowohl der kulturell-historische Verwendungskontext wie auch die typografische Anmutung der *Bank Gothic* analysiert. So wird ersichtlich, weshalb die Schrift signifikant mit dem Science-Fiction-Genre verbunden ist und welchen Einfluss Typografie grundsätzlich auf die Genreerwartung haben kann.

———

David Ziegenhagen (M.A.), wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medien und Kommunikation der Universität Hamburg. Studium „Medien: Film/TV" und „Geographie" an der Universität Osnabrück (B.A.) und „Medienwissenschaft" an der Universität Hamburg (M.A.). Zur Zeit Promotionsarbeit zum Thema „Typografie im zeitgenössischen Film- und Serienvorspann". Aktuelle Forschungsschwerpunkte: Vorspannsequenzen, Visual Effects, Typografie, Filmgenres.

© AVINUS, Hamburg 2017
Curschmannstr. 33
20251 Hamburg

Web: www.ffk-journal.de
Alle Rechte vorbehalten
ISSN 2512–8086

1. Einleitung

„We've never heard of *Toxic Skies*, but we found it in the ~~Bank Gothic~~ sci-fi section of Netflix" [1]. Mit dieser ironischen Kommentierung zielen die Autoren des Tumblr-Blogs *Bank Gothic EVERYWHERE*[2] auf einen auffälligen Zusammenhang, der zwischen der Schrift[3] *Bank Gothic* und dem Science-Fiction-Genre besteht: Die *Bank Gothic* ‚ist' Science Fiction. Auch der englischsprachige Wikipedia-Beitrag zur Schrift[4] listet eine Vielzahl von Filmen und Serien, in denen die Schrift in Vorspannen oder auf Postern zu sehen ist und die sich mehrheitlich der Science Fiction zuordnen lassen. Die *Bank Gothic* (Abb. 1) kann somit besonders beispielhaft für ein Phänomen herangezogen werden, das bisher kaum medienwissenschaftlich betrachtet wurde: Das Verhältnis von Typografie und Genre.

BANK GOTHIC

Abb. 1: Schriftbild der *Bank Gothic* im Stil Medium.[5]

Während die Genretheorie gewissermaßen zum Tagesgeschäft der Film- und Medienwissenschaft gehört,[6] ist die Beschäftigung mit Typografie, das heißt im weitesten Sinne der Gestaltung von und mit Schrift, geisteswissenschaftlich unterrepräsentiert. Susanne Wehde, die mit ihrer Monografie *Ty-*

1 O.V.:„We've never heard of *Toxic Skies*, but we found it in the ~~Bank Gothic~~ sci-fi section of Netflix." (Durchstreichung i. O., 19.09.2013). http://bankgothiceverywhere.tumblr.com/post/61654279754/weve-never-heard-of-toxic-skies-but-we-found-it. (23.08.2016;

2 O.V. (2013): „Bank Gothic EVERYWHERE". Tumblr-Blog. http://bankgothiceverywhere.tumblr.com/. (23.08.2016). Vgl. auch ähnlich: o.V. (2012–2013): „Bank Gothic Overload". Tumblr-Blog. http://bankgothicoverload.tumblr.com. (23.08.2013).

3 Mit „Schrift" ist in der Typografie zumeist eine sogenannte Schriftfamilie gemeint, d. h. „die Gesamtheit der Erscheinungsformen einer Schrift, zusammengefasst unter einem Namen" wie z. B. *Helvetica* oder *Garamond* (Pohlen 2011: 37). Eine Schrift ist hinsichtlich ihrer „Typometrie" oder auch „Letternarchitektur" (Beinert 2015d) identisch, kann jedoch aufgrund unterschiedlicher Stile wie fett, kursiv, schmal usw. in „Schriftstile" (ebd.) bzw. „Schriftschnitte" (Pohlen 2011: 37) unterteilt werden. In der digitalen Typografie werden diese auch als „Fonts" bezeichnet (ebd.); die *Neue Helvetica Medium Italic* ist beispielsweise ein einzelner Font und eine von über 15 Schriftschnitten der Schrift *Neue Helvetica* (vgl. Pohlen 2011: 403).

4 Wikipedia (2008–): „Bank Gothic". Webseite. *Wikipedia*. http://en.wikipedia.org/wiki/Bank_Gothic. (23.08.2013).

5 Grafik: „Bank Gothic by Paratype". Webseite. *Myfonts*. http://www.myfonts.com/fonts/paratype/bankgothiccttmdbt/. (23.08.2016).

6 Für eine aktuelle Übersicht zur Geschichte und Feldern der Genretheorie vgl. den einführenden Beitrag „Genretheorien und Genrekonzepte" in Kuhn et al. (2013).

pografische Kultur eine der wenigen Ausnahmen vorgelegt hat, bezeichnet den Stand der Forschung zur Typografie als „höchst defizitär"[7]. Obgleich sich vor allem in semiotisch orientierten Disziplinen seit etwa der Jahrtausendwende ein anderes Bild abzeichnet,[8] bleibt doch das spezielle Verhältnis von Typografie und Genre weitestgehend unberücksichtigt, wobei einige filmwissenschaftliche Arbeiten explizit auf diese Forschungslücke verweisen. Hans-Jürgen Wulff formuliert etwa in einem schrifttheoretischen Beitrag: „So evident die Beobachtung ist, dass Schriften genrespezifisch gewählt werden (und umgekehrt genreindikativ sein können), so wenig ist bislang weder in der Filmwissenschaft noch in der Typographie darüber gearbeitet worden"[9]. Auch Matthew Soar verweist in einem Aufsatz zum Filmvorspann auf dieses Defizit: „[...] further research is needed on the genre-specific roles of lettering and type in time-based media"[10].

Mit dem vorliegenden Beitrag will ich eine Annäherung an dieses Phänomen vornehmen, indem ich beispielhaft das Verhältnis zwischen der typografischen Gestaltung von medialen Paratexten und dem Science-Fiction-Genre betrachte. Ich gehe dabei nicht vom Genre aus, sondern untersuche die Verwendung und Gestaltung von und mit der Schrift *Bank Gothic*. Das Verhältnis von Typografie und Genres nehme ich dabei, in Anlehnung an Wulff[11], als zirkulär an, d. h. Schriften können einerseits beim Betrachten ein bestimmtes Genre aufrufen und werden deshalb produktionsseitig entsprechend gewählt, andererseits kann die (häufige) Verwendung bestimmter Typografien für bestimmte Genres erstere gewissermaßen ‚aufladen'. Deborah Allison hat dies beispielhaft für das Western-Genre und die dortige Verwendung der *Playbill*-Schrift aufgezeigt, die zu einem transmedialen Genreindikator wird und auch außerhalb des Films das Western-Genre evoziert.[12]

7 Wehde 2000: 20.

8 So vor allem in der Linguistik z. B. Stöckl 2004, Spitzmüller 2009; 2012; 2013, van Leeuwen 2005; 2006, van Leeuwen/Djonov 2015. Aus medienkulturwissenschaftlicher Perspektive vgl. Krämer et al. 2012. Gemeinsam ist all diesen Arbeiten die Annahme, dass über die Typografie (d.h. die Materialität der Schrift, ihre ästhetische Erscheinung) zusätzlich zur denotativen Bedeutung ein Bedeutungs- und Interpretationspotenzial entsteht, welches die Wahrnehmung von Medienprodukten zum Teil deutlich beeinflussen kann.

9 Wulff 2013: 7.

10 Soar 2007: 1.

11 Wulff 2013: 7.

12 [T]he connotations of the typeface are so widespread that it has also acquired an intertextual and extratextual saliency. It has long been recognized as a powerful signifier of the Western genre (its occasional use elsewhere notwithstanding) and has been used in this way across a range of media, including films, books and Wild West shows" (Allison 2008: 107f.). Die *Playbill* ist dabei eine Schriftvariante, die der Gruppe der Egyptiennes bzw. der Untergruppe der Italiennes zugeordnet werden kann, die Beinert als „serifenbetonte Zierschrift im Wild West Style" bezeichnet (Beinert 2015a).

Ich konzentriere mich hierbei auf drei filmische Paratexte, die wesentlich an der Genreerwartung der Rezipienten_innen beteiligt sind: Der Trailer, das Filmposter und der Vorspann. Trailer und Filmposter zielen als Instrumente des Filmmarketings besonders auf Genrezugehörigkeiten, da Genres als „Landkarten des Vergnügens"[13] die Erwartungshaltung der Rezipienten an einen Film deutlich beeinflussen und ein Versprechen für bestimmte „Gratifikationstypen"[14] darstellen. Die Funktion des Vorspanns besteht weniger in der Vermarktung von Medienprodukten, sondern primär der motivischen, thematischen, atmosphärischen und eben genrebezogenen Einstimmung auf einen Film. Ich beziehe mich im Folgenden auf Science-Fiction-*Filme*, die Überlegungen lassen sich jedoch auch auf Science-Fiction-Serien übertragen.

2. Theoretische Prämissen

Im Folgenden werde ich die beiden zentralen Begriffe Paratext und Typografie definieren und z.T. vereinfachen, sowie das Genre des Science-Fiction-Films kurz umreißen. Diese Reduktion hat zur Folge, dass ich nur grundlegende Beobachtungen und Erkenntnisse darstellen kann, die als erste Annäherung an das bisher wenig erforschte Phänomen der genrebezogenen Typografie im Film zu verstehen sind.

2.1 Paratexte des Films

Das von Gérard Genette formulierte, literaturwissenschaftliche Konzept des Paratexts[15] wurde in der Film- und Medienwissenschaft wiederholt aufgegriffen, um filmische ‚Begleitprodukte' wie Trailer, Vorspanne, Filmposter, DVD-Menüs usw. zu theoretisieren und deren Funktion zu beschreiben.[16] Für Genette steuern Paratexte die Rezeption des (eigentlichen) Texts, sie beeinflussen seine Wahrnehmung und machen ihn präsent, z. B. durch Vorworte, Titel, Anmerkungen usw. – ein Gedanke, der sich auf andere Medien wie den Film übertragen lässt (Genette benennt den Vorspann selbst als möglichen Paratext des Films[17]). Der Begriff ist zunächst hilfreich, um die Gesamtheit der filmischen Begleitprodukte überhaupt unter einem Begriff zu versammeln. In der funktionalen Beschreibung ist das Konzept – das bereits bei Genette an manchen Stellen etwas oberflächlich gerät – jedoch nicht ganz unproblematisch, da die Berücksichtigung der medialen Spezifik des Films bei der Übertragung eine Herausforderung darstellt.[18] Insbesondere

13 Hediger/Vonderau 2005: 241.
14 Ebd., i.O. kursiv.
15 Genette 1989.
16 Vgl. z. B. Böhnke 2007, Böhnke et al. 2006, Gray 2010, Gwóźdź/Feliszewski 2009, Kreimeier/Stanitzek 2004. Ein aktueller Überblick über verschiedene Adaptionen des Paratexte-Konzepts für den Film findet sich bei Klecker 2015.
17 Genette 1989: 387f.
18 Vgl. dazu Krautkrämer 2013: 68–107, Klecker 2015: 403f., Böhnke 2007: 50–54.

die für Genette wichtige Autorenintention lässt sich nicht ohne Weiteres auf den Film übertragen. Denn auch wenn man den Regisseur im Sinne der Autorentheorie als schöpferische Kraft hinter einem Film begreift: die Paratexte Vorspann, Trailer und Filmplakat werden üblicherweise nicht vom Regisseur des Films, sondern von speziellen Agenturen und Design-Studios produziert[19] (und würden damit eher dem Genett'schen „verlegerischen Paratext" [20] entsprechen).

Gerade anhand der Schrift zeigt sich die unterschiedliche mediale Spezifik des Films im Gegensatz zur Literatur: Zum einen ist beispielsweise für den (auch von Genette) als Paratext verstandenen Vorspann nicht ganz klar, ob nun der Vorspann insgesamt einen Paratext darstellt oder lediglich die schriftlichen Einblendungen, die Credits.[21] Zum anderen geht für Genette die paratextuelle Wirkung wesentlich vom *Inhalt* der (rein schriftlichen) Paratexte aus, d.h. deren Interpretation durch den Leser. Die Typografie, also die ästhetische Dimension der Schrift, vernachlässigt Genette weitestgehend, obgleich die Typografie eigentlich ein Meta-Paratext ist, eine Art Paratext höherer Ebene.[22] Denn wenn die Paratexte die Lektüre des Haupttexts beeinflussen, dann beeinflusst die Typografie die Wirkung sämtlicher Texte als schriftlich fixierter Sprache (seien es Paratexte oder der Haupttext). Für meine Überlegungen greife ich auf das Konzept des Paratextes zurück, vereinfache dies jedoch mit der Annahme, dass sich a) Poster, Trailer und Vorspann gesamtheitlich als Paratexte des Films bezeichnen lassen und b) diese jeweils eine paratextuelle, d. h. die Rezeption beeinflussende, Wirkung ausüben, an der die Typografie zum Teil deutlich beteiligt ist.

2.2 Zur Genretheorie des Science-Fiction-Films

Eine allgemeine Definition des Science-Fiction-Genres ist schwierig, da sich das Genre filmhistorisch durch Langlebigkeit, Veränderungen und abwechselnden Phasen mit sehr vielen Filmproduktionen gegenüber Phasen, in de-

19 Vgl. Krautkrämer 2013: 69f.

20 Genette 1989: 16.

21 Diese Problematik wird auch von Krautkrämer (2013: 87f.) angesprochen. Ich habe deshalb an anderer Stelle eine Differenzierung des Vorspanns in zwei wesentliche Formen vorgeschlagen: Die in sich geschlossene *Title Sequence* und die *Opening Credits*; letztere zeigen bereits Bilder der Diegese, über die die Credits schriftlich eingeblendet werden (vgl. Ziegenhagen 2016). So wird die problematische Bestimmung des gesamten Vorspanns als Paratext deutlich, da letztlich nur die Credits ein paratextuelles Element darstellen.

22 Eine fundierte theoretische Diskussion der Begriffe Paratext und Typografie sowie deren Relation führen Rockenberger/Röcken 2009. Sie kommen zur Erkenntnis, dass man Typografie nicht ohne Weiteres als Paratext bezeichnen kann, da Typografie letztlich auf einer nicht-textuellen Ebene angesiedelt ist: Typografie bringt den Text erst hervor. Typografie kann allerdings eine mit klassischen Paratexten (wie Vorworte, Kapitelüberschriften, Fußnoten) vergleichbare *paratextuelle Wirkung* haben.

nen es eher unterrepräsentiert war, auszeichnet. Eine Definition, die das Genre in seiner Gesamtheit umfasst, muss deshalb – verglichen etwa mit dem Westerngenre – deutlich weiter formuliert sein und kann im Rahmen dieses Beitrags nur annäherungsweise erfolgen. Simon Spiegel[23] schlägt vor, den Science-Fiction-Film nicht als Genre, sondern in einem weiteren Sinne als Modus zu verstehen, der „einen Typus fiktionaler Welten" bezeichnet.[24] Eine Definition über bestimmte Themen, narrative Strukturen und Motive führt dann zur Formulierung von Subgenres wie z. B. Invasionsfilm, Post-Apokalypse oder Zeitreisefilm (welche nach Spiegel dann, im Modus der Science Fiction, als Genres bezeichnet würden). Ähnlich hatte bereits Vivian Sobchack, die mit Ihrer Monografie *Screening Space*[25] 1980 eine der ersten eingehenden wissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit dem Genre vorgelegt hat, jenes Problem diskutiert, dass sich die Science Fiction – im Gegensatz zum Western oder Gangsterfilm – nicht über die Ikonografie definieren lässt, dass aber dennoch die visuelle Oberfläche zentrales Merkmal für sämtliche Filme des Genres ist:

> Although it lacks an informative iconography, encompasses the widest possible range of time and place, and constantly fluctuates in its visual representation of objects, the SF film still has a science fiction ‚look' and ‚feel' to its visual surfaces. [...] The visual connection between all SF films lies in the consistent and repetitious use not of *specific* images, but of *types* of images which function in the same way from film to film to create an imaginatively realized world which is always removed from the world we know or know of.[26]

Spiegel greift den Bezug auf die visuelle Oberfläche auf, wenn er von einem fiktional-*ästhetischen* Modus spricht und ausführt, dass sich das Genre durch eine „technizistische Ästhetik" auszeichnet, so dass die Filme „ästhetisch an unsere Vorstellungen von Technik und Wissenschaft anknüpf[en]".[27] Ebenso sieht Spiegel das Genre zwischen Naturalisierungs- und Verfremdungsmechanismen oszillieren und ergänzt diesen Gedanken mit Darko Suvin um den Begriff des *Novums*, das jeden Science-Fiction-Film auszeichnet: „Damit ist die charakteristische Neuerung, das unmögliche Ding – es können natürlich auch mehrere Nova sein – gemeint, das in unserer empirischen Realität (noch) als unmöglich gilt, die Handlungswelt der jeweiligen Science-Fiction-Geschichte aber entscheidend prägt."[28]

Mit Spiegel und Sobchack lässt sich der Science-Fiction-Film als großes Genre also primär über dessen Visualität definieren, d. h. durch den „science fiction ‚look' and ‚feel'"[29] und der technizistischen Ästhetik[30]. Meine These lau-

23 Spiegel 2013.
24 Ebd.: 249.
25 Sobchack 1987.
26 Sobchack 1987: 87 (Herv. i. O.).
27 Spiegel 2013: 248.
28 Ebd.: 247.
29 Sobchack 1987: 87

tet deshalb, dass die Verbindung zwischen der Typografie (hier im Speziellen der *Bank Gothic*) und dem Science-Fiction-Genre deshalb so deutlich ist, da sich sowohl Genre wie Typografie visuell erschließen: Die Konstitution des Genres durch seine visuelle Oberfläche begünstigt, dass es sich bereits über visuelle Paratexte und dabei besonders durch die Typografie evozieren lässt. Ich fasse den Science-Fiction-Film dabei bewusst sehr weit und behalte (im Gegensatz zu Spiegel) den Genrebegriff bei, da es mir hauptsächlich um das Genre im Sinne eines bewusst unscharfen Verständigungsbegriffs als um die Frage der (fiktionalen) Weltbildung geht, denn genau diese Verständigung wird über die Typografie angesprochen.

2.3 Typografie

Der Begriff der Typografie ist medienwissenschaftlich bisher nur selten verwendet bzw. diskutiert worden (vgl. Anm. 8). Bereits eine einheitliche Definition des Begriffs ist schwierig, da dieser historisch durch technisch-kulturelle Veränderungen geprägt ist, von denen die Digitalisierung die weitreichendste sein dürfte. Wolfgang Beinert führt aus, dass „insbesondere seit dem Ende des materiellen Schriftsatzes für den Begriff Typographie keine allgemein gültige und klare Definition mehr [existiert]"[31]. In einer ersten Annäherung kann Typografie vereinfacht verstanden werden als *Gestaltung von und mit Schrift*. Allerdings umfasst Typografie je nach Perspektive sowohl die praktische Tätigkeit der Gestaltung (z. B. von Schriften selbst, dem *Type Design*, wie auch der Gestaltung von und mit Schrift im Layout), also die angewandte Typografie[32], wie auch die wissenschaftliche und künstlerische Auseinandersetzung mit Schrift bis hin zum Ergebnis der visuellen Gestaltung eines Mediums mit Schrift. In der Praxis wird im Wesentlichen zwischen Mikro- und Makrotypografie unterschieden, um die detailgenaue Gestaltung der Schrift selbst (Mikrotypografie) von den eher kontextuellen Tätigkeiten, hauptsächlich dem Layout (Makrotypografie), abzugrenzen.[33] Der Linguist Hartmut Stöckl hat vorgeschlagen, für die Analyse vier Bereiche zu unterscheiden (Mikro-, Meso-, Makro- und Paratypografie), durch die sich der analytische Fokus noch weiter ausdifferenzieren lässt.[34] Allerdings ist diese Unterteilung insofern problematisch, da bereits die Abgrenzung zwischen Mikro- und Makrotypografie nicht immer leicht zu treffen ist.[35]

30 Spiegel 2013: 248.

31 Beinert 2016. Neben dieser aus der Praxis fundierten Begriffsarbeit des Typografen Wolfgang Beinert findet sich bei Spitzmüller (2013: 9–15) eine kompakte terminologische Auseinandersetzung.

32 Beinert 2016.

33 Vgl. zur Unterscheidung Beinert 2015b (Mikrotypografie) und 2015c (Makrotypografie).

34 Stöckl 2004: 21f.

35 So stellt die Wahl einer Schriftfamilie (wie die *Bank Gothic*) eine *mikro*typografische, die Auszeichnung über einen bestimmten Schnitt (kursiv, medium etc.) jedoch eine *makro*typografische Entscheidung dar.

Für meine Analyse umfasst der Begriff Typografie hier vor allem die Wahl der Schriftfamilie und dabei im Detail die Anatomie der Buchstaben. Ebenso sind Veränderungen und Transformationen der Buchstaben bzw. der Schrift insgesamt, vor allem die Simulation von Dreidimensionalität und Farbauszeichnungen, wichtig. Für eine tiefergreifende Diskussion müssten sämtliche mikro- und makrotypografischen Parameter wie z. B. Größenverhältnisse, Abstände, Farbe und die Animation der Schrift berücksichtig werden. Typografie ist bei den betrachteten filmischen Paratexten immer kontextuell, da sie nie als einziges visuelles Element vorhanden ist, sondern durch die weiteren visuellen und auch auditiven Elemente kontextualisiert wird. So entstehen wechselseitige Wirkungs- und Zuweisungsprozesse zwischen Bild, Ton und Schrift, die zu einem komplexen Gesamteindruck führen, den ich hier jedoch nur ansatzweise darstellen kann.

3. Zur Wahrnehmung von Typografie

Der eingangs aufgegriffene, von Wulff beschriebene Doppelbezug zwischen Typografie und Genres – Schriften werden einerseits produktionsseitig genrespezifisch gewählt, andererseits können diese für Rezipienten genreindikativ sein[36] – führt aufgrund seines zirkulären Charakters zur Frage, ob Schriften ausschließlich deshalb genrespezifisch gewählt werden, weil sie sich dort qua häufiger Verwendung bewährt haben, oder ob diese Schriften aufgrund ihrer typografischen Erscheinung bereits für ein bestimmtes Genre geeigneter sind als andere. Anders und konkret gefragt: Evoziert die *Bank Gothic* das Science-Fiction-Genre deshalb, weil sie für Paratexte des Genres bereits so oft verwendet wurde? Oder hat die Schrift selbst etwas ‚science-fiction-artiges' an sich, was sie bereits als passend für das Genre erscheinen lässt?

Zur Erörterung dieser Frage greife ich auf eine Überlegung zurück, die Theo van Leeuwen bei der Beschäftigung mit Typografie aus soziolinguistischer Perspektive vornimmt.[37] Van Leeuwen, der sich für die Bedeutungspotenziale von Typografie interessiert (d. h. Bedeutungen jenseits der denotativen Dimension von Schriftzeichen), unterscheidet bei der Wahrnehmung von Typografie zwischen „Connotation" und „Metaphor"[38]. Die grundsätzliche Annahme ist dabei, dass Typografie überhaupt an der Wahrnehmung von schriftlicher Sprache beteiligt ist – eine Auffassung, die in der typografischen Praxis selbstverständlich ist, die jedoch gerade in der Linguistik lange Zeit

36 Wulff 2013: 7.

37 Vgl. van Leeuwen 2005. Der Autor leitet diese Überlegungen zwar anhand von statischer Typografie aus Printmedien her, die grundsätzlichen Gedanken lassen sich aber in der hier verkürzten Form auch auf die zeitbasierte Typografie in audiovisuellen Bewegtbildmedien übertragen.

38 Ebd.: 139.

nicht nur ignoriert, sondern zum Teil explizit verneint wurde.[39] Dabei kann, so Jürgen Spitzmüller, die Typografie den eigentlichen Inhalt der Worte nicht nur verstärken oder abschwächen, sondern kann den Inhalt sogar gänzlich ‚überstrahlen', „wenn die Textgestalt die Bedeutung stärker prägt als der Inhalt"[40].

Mit dem Begriff der „Connotation" bezieht sich van Leeuwen wesentlich auf Roland Barthes in *Mythen des Alltags* entwickeltes semiologisches Modell, um auszudrücken, dass die typografische Gestaltung ein Bedeutungspotenzial besitzt, welches in einem bestimmten Kontext aufgerufen werden kann:

> Such connotations do not determine meaning in a narrow sense. They form a meaning *potential* which can be narrowed down when the font is used in a specific context. They are a *resource* for meaning-making. Their understanding rests on cultural knowledge. Designers must therefore assume that users of their typefaces will recognize ‚where these signs come from', and users, in turn, will have to assume the same for their readers or viewers.[41]

Diese „Connotation" ist kein eindeutiger Verweis (und hat damit auch keine einzelne Bedeutung), die über die Typografie aufgerufen wird, sondern ergibt sich aus einer diffusen Zuordnung einerseits (in etwa: „Ich habe diese Schrift schon einmal gesehen") und dem Verwendungskontext beispielsweise auf einem Filmposter, wodurch überhaupt erst die Verbindung zu filmischen Genres hergestellt wird. Durch die häufige Verwendung der *Bank Gothic* für Paratexte des Science-Fiction-Genres wird dieser Kontext immer wieder aufgerufen und bestätigt. Bei der Rezeption kommt diese „Connotation" also erst zustande, wenn Zuschauer_innen aufgrund ihrer Filmerfahrung die Schrift mit bereits bekannten Science-Fiction-Paratexten in Verbindung bringen können. Dies ist genau jener zirkuläre Prozess, den Wulff für genrespezifische Typografie anspricht. Dabei ist es auch irrelevant, ob eine bestimmte Schrift bzw. eine Typografie für einen solchen Verwendungskontext ursprünglich intendiert war oder nicht.[42] Die Zuschreibung funktioniert dabei in gleicher Weise, wie auch das Genre als Verständigungsbegriff funktioniert: Die Typografie wird indikativ für das Science-Fiction-Genre, ohne dass Rezipient_innen die Schrift namentlich identifizieren oder die Regelhaftigkeiten benennen müssten – ähnlich, wie beim Aufrufen eines bestimmten

39 Vgl. Spitzmüller 2012: 209f.

40 Ebd.: 231.

41 Ebd. (Herv. i.O.).

42 So war auch die *Bank Gothic*, die bereits in den 1930er Jahren von Morris Fuller Benton gestaltet wurde, ursprünglich als Schrift für Briefköpfe in der geschäftlichen Korrespondenz konzipiert, vgl. Cost 2011: 235. Vgl. auch Spitzmüller 2013: 231, der diesbezüglich die Verwendung von Frakturschriften in der nationalsozialistischen Szene nennt, die sich aufgrund der reinen Buchstabenanatomie nicht erschließt.

Genres unmittelbar Vorstellungen von diesem Genre entstehen, ohne dass diese klar benannt werden könnten.[43]

Für die zweite Möglichkeit der Beschreibung des Bedeutungspotenzial von Typografie schlägt van Leeuwen den Ausdruck „Metaphor" vor. Gemeint ist damit, inwiefern Typografie unabhängig von (bisherigen) Verwendungskontexten, sozusagen ‚aus sich heraus', bestimmte Erwartungen oder Eindrücke vermittelt, die dennoch nicht subjektiv oder beliebig sind. So können bestimmte Typografien, primär die Buchstabenarchitektur, bestimmte Eindrücke hervorrufen:

> Fonts can, for instance, be angular, as in the case of *Agency FB* or rounded, as in the case of *Century Gothic*, and ‚roundness' readily lends itself as a metaphor for ‚organicness', ‚natural-ness', ‚femininity' and other related concepts. Ascenders can be longer than descenders, as in the case of *Poor Richard*, and this can for instance convey a sense of ‚aspiring to ‚higher' things'.[44]

Diese metaphorischen Zuschreibungen basieren nicht auf bestimmten Verwendungszusammenhängen, sondern gehen von der Schriftanmutung selbst aus. Während bei der „Connotation" die Typografie durch eine vorherige Seherfahrung mit einem spezifischen Kontext in Verbindung gebracht wird werden über die Wahrnehmung der Schriftform bestimmte metaphorische Zusammenhänge vorbewusst adressiert (z. B. ‚dünne Linien sind brüchig – dicke Linien sind stabil', ‚runde Buchstaben sind weich – eckige Buchstaben sind hart'). Allerdings sind auch diese Zuschreibungen abhängig vom Gestaltungskontext, der Makrotypografie, denn eine Schrift mit sehr dünnen Linien muss nicht zwangsläufig als instabil wahrgenommen werden, sondern kann – je nach Kontext – ebenso gut mit ‚feinsinnig' oder ‚edel' in Verbindung gebracht werden. Bei der *Bank Gothic* zeigt sich, dass Verwendungszusammenhang („Connotation") und der Eindruck der Buchstabenanatomie („Metaphor") eng miteinander verflochten sind, was die Assoziation zum Science-Fiction-Genre begünstigt.

4. Verwendungskontext und Buchstabenanatomie der *Bank Gothic*

Im Folgenden will ich, mit Bezug auf van Leeuwens Konzept der Unterscheidung zwischen „Connotation" und „Metaphor", zum einen nach dem Verwendungskontext, zum anderen nach der Buchstabenanatomie der *Bank Gothic* fragen und so genauer untersuchen, weshalb die Schrift mit dem Science-Fiction-Genre so deutlich verbunden ist. Mit Blick auf den Verwendungskontext ist zunächst die Beobachtung wichtig, dass die *Bank Gothic*

43 Vgl. Kuhn et al. 2013: 1.

44 Van Leeuwen 2005: 140 (Herv. i. O.).

erst seit den 1990er Jahren für Paratexte des Genres verwendet wird.[45] Allerdings reicht die typografische Gestaltung mit ähnlichen Schriftarten deutlich weiter zurück, denn mit der *Microgramma* (1952) und der darauf basierenden *Eurostile* (1962)[46] gibt es gewissermaßen einen Vorläufer bzw. Prototypen für Science-Fiction-Schrift, der vor allem durch die Verwendung für *diegetische* Typografie wie Computerbildschirme, Beschriftungen und Schilder in Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey* bekannt wurde. Mit dem Auftauchen in einem solchen Klassiker bzw. „Prototypen"[47] des Genres wird die Typografie entsprechend aufgeladen, denn zeitgleich wurde die *Eurostile* Ende der 1960er Jahre für mehrere Logos der Apollo-Missionen der NASA verwendet.[48] Die Entwicklung der *Microgramma* bzw. der *Eurostile* fällt in eine Zeit, in der verschiedene Schriftentwürfe mit „maschineninspirierter Ästhetik"[49] entstanden und sie somit für entsprechende futuristische Settings und Displays als geeignet erschienen lassen.

Mit Blick auf den Verwendungskontext lässt sich auch ein quantitativer Zugang herstellen zur Frage, inwiefern eine bestimmte Typografie mit einem bestimmten Genre zusammenhängt. So ließe sich rein statistisch ermitteln, wie oft und auf welchen Paratexten die *Bank Gothic* bei Film- und Serienproduktionen verwendet wurde. Das von mir bisher zusammengestellte Korpus ist allerdings zu klein, um eine solche Auswertung stichhaltig vorzunehmen. Theoretisch ließe sich ein solcher Design-Trend in Knut Hickethiers Phasenmodell der Entwicklung von Filmgenres („Entstehung – Stabilisierung – Erschöpfung – Neubildung")[50] abbilden (s. Abb. 2), denn wie bei filmischen Genres können auch für die typografische Gestaltung bestimmte Filme (genauer: deren Paratexte) als Prototypen ein Schema vorgeben, das immer wieder adaptiert und ggf. variiert wird. Diese typografischen Prototypen müssen nicht zwangsläufig mit filmischen Prototypen des Science-Fiction-Genres einhergehen (wie es bei *2001: A Space Odyssey* und der *Eurostile* der Fall war), allerdings verstärkt sich der Trend einer bestimmten typografischen Gestaltung, wenn dieser mit einem entsprechend bekannten und erfolgreichen Filmbeispiel zusammenfällt.

Mit Rückgriff auf Hickethiers Phasenmodell und meinen bisherigen Beobachtungen deutet sich an, dass sich ein Gestaltungstrend mit der *Bank Go-*

45 Das früheste Beispiel, dass ich finden konnte, ist das Filmplakat zu *Timecop* (1993), für eine Sammlung der verschiedenen Plakate s. „Timecop – Photo Gallery", http://www.imdb.com/title/tt0111438/mediaindex?ref_=tt_pv_mi_sm. (23.08.2016).

46 Vgl. Pohlen 2011: 158.

47 Hickethier 2003: 72.

48 Vgl. Addey 2014, der in seinem Blog „Typeset in the Future" den Film hinsichtlich der typografischen Gestaltung sehr detailliert und fundiert analysiert. Auch Steinbach analysiert die typografische Gestaltung von Science-Fiction-Filmen und stellt die Prominenz der Eurostile dabei als „Klassiker des Genres" heraus, s. Steinbach 2002: 14.

49 Pohlen 2011: 158.

50 Hickethier 2003: 71–74.

thic für Science-Fiction-Paratexte nach ersten vereinzelten Verwendungen in den 1990er Jahren nach der Jahrtausendwende intensivierte und um die 2010er Jahre seinen Höhepunkt erreichte, wobei eine echte Erschöpfung zur Zeit nicht auszumachen ist. Allerdings zeigt sich bereits hier, dass der Fokus auf eine einzelne Schrift strenggenommen verkürzt ist, denn seit einigen Jahren wird neben der *Bank Gothic* eine auf den ersten Blick kaum unterscheidbare Schrift verwendet, die *Agency Gothic*, die ebenfalls von Morris Fuller Benton gestaltet wurde. Dies kann als (subtile) Variation gesehen werden, um der möglichen Erschöpfung der *Bank Gothic* entgegenzuwirken, ohne dass deren allgemeine Anmutung und damit der Bezug zum Genre spürbar verändert würde.

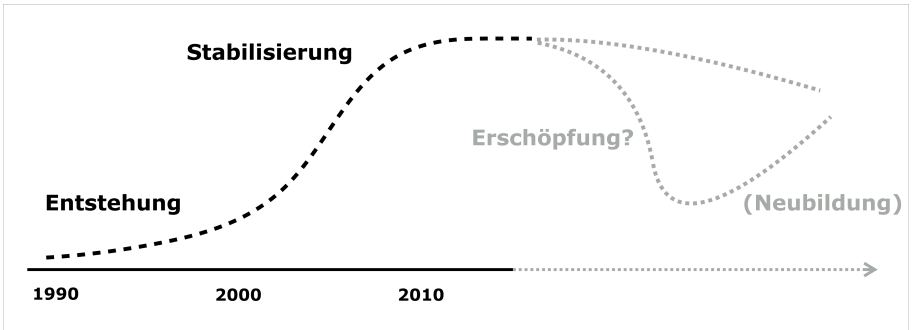


Abb. 2: Mögliche Verwendungshäufigkeit der *Bank Gothic* für Paratexte des Science-Fiction-Genres, abgebildet mit Knut Hickethiers Phasenmodell für Filmgenres.[51]

Es lassen sich nur Vermutungen anstellen, weshalb die *Bank Gothic* überhaupt ab den 1990er Jahren verwendet wurde, da die Schrift selbst bereits 1930 entworfen wurde. Zum einen mag dies technisch bedingt sein, da die *Bank Gothic* erst in den 1980er Jahren für Computer digitalisiert und damit allgemein zugänglicher wurde. Zum anderen hat sich in diesem Zeitraum möglicherweise die *Eurostile* als Science-Fiction-Schrift allmählich erschöpft und abgenutzt. Allerdings zeigt die heutige Präsenz der *Eurostile*, die nach wie vor für das Genre verwendet wird,[52] dass ein bestimmter Designtrend nicht zwingend durch Erschöpfung und Neubildung gekennzeichnet sein muss, sondern über einen sehr langen Zeitraum auch wellenartig mal mehr, mal weniger deutlich in Erscheinung treten kann.

Der Blick auf den historischen Verwendungszusammenhang („Connotation") beleuchtet jedoch nur eine Facette des Zusammenhangs von Typografie und Genres. Es ist unbestritten, dass eine bestimmte typografische Gestaltung sich durch die wiederholte Verwendung in einem bestimmten Kontext mit jenem Zusammenhang ‚auflädt' und so dieser Zusammenhang verstärkt wird. Mit dem Konzept der „Metaphor" von van Leeuwen will ich nun fragen, inwiefern die Schrift selbst möglicherweise bereits etwas ‚science-

51 Eigene Grafik nach Hickethier 2003: 71–74.

52 Vgl. Addey 2014.

fiction-artiges' in sich trägt. Ich bleibe für diese Frage bei der *Bank Gothic*, allerdings lassen sich die Erkenntnisse auch auf die Schriften *Eurostile* und *Agency Gothic* übertragen, da sie ein sehr ähnliches Schriftbild besitzen.



Abbildung 3: Filmplakat zu *The Hunger Games: Mockingjay – Part 2* (2015); Titel und Tagline sind in der *Bank Gothic* gesetzt.[53]

Abbildung 3 zeigt eines der offiziellen Filmplakate zum vierten und letzten Teil der *The-Hunger-Games*-Filmreihe, *The Hunger Games: Mockingjay – Part 2* aus dem Jahr 2015, auf dem der Titel des Films und die Tagline in *Bank Gothic* gesetzt sind. Es handelt sich dabei um ein gleichermaßen aktuelles wie typisches Beispiel, denn die typografische Gestaltung ist hinsichtlich mikro- und makrotypografischer Parameter repräsentativ für die meisten Beispiele,

[53] Quelle: Poster-Sammlung auf der offiziellen Website zum Film, http://www.thehungergames.movie/#/mj1?lang=en-en. (23.08.2016).

die ich bisher beobachten konnte. Neben der Wahl der Schrift *Bank Gothic* selbst gehört dazu die Auszeichnung über einen (hier silbernen) Farbverlauf sowie der 3D-Effekt des Filmtitels. So erscheint der Schriftzug plastisch und es entsteht der Eindruck, als seien die Buchstaben aus Metall konstruiert.

Um die Ästhetik und Anmutung einer bestimmten Schrift zu untersuchen, lässt sich eine Abgrenzung zu anderen Schriften durch typografische Klassifikationssysteme vornehmen. Die Klassifikation von Schriften ist besonders seit der Digitalisierung eine wesentliche Aufgabe der typografischen Praxis, da die Anzahl an digitalen Schriften (Fonts) inzwischen unüberschaubar geworden ist. Die Vielzahl an Schriften und deren ähnlicher Anmutung lässt eine trennscharfe Systematisierung nicht zu (ähnlich, wie so eine trennscharfe Klassifikation für filmische Genres nicht möglich ist), weshalb verschiedene typografische Klassifikationssysteme bestehen, die historisch immer wieder verändert und ergänzt wurden. Dabei ist das jeweilige Erkenntnisinteresse und die gewünschte Funktion einer Klassifikation entscheidend, denn keine Systematik kann sowohl „visuelle, funktionale, technische, historische und kulturelle Faktoren"[54] von Schriften allesamt mit einschließen. Funktional sind die meisten Klassifikationssysteme auf die Auswahl von Schriften in der typografischen Praxis ausgerichtet.[55]

Abbildung 4 zeigt die Klassifikationsmatrix von Hans-Peter Willberg, die sich von den meisten Schriftklassifikationen wie z. B. der deutschen DIN 16518 dadurch unterscheidet, dass hier zwei Merkmale kombiniert werden: Einerseits eine Unterteilung nach der „Form" als formale Differenzierung, andererseits die Unterscheidung über den „Stil", mit dessen Formulierungen Willberg den Versuch unternimmt, „das Verhalten der Schriften ‚menschlich' verständlich zu machen"[56]. Willberg verwendet hierfür Zuschreibungen wie „Wanderer" oder „Soldat" (s. Abb. 4), um die Anmutung bzw. das ‚Verhalten' der Schrift in Form einer Metapher zu beschreiben. Ordnet man nun die *Bank Gothic*, wie auch die *Eurostile* oder *Agency Gothic*, in diese Klassifikation, entspricht die Form den Grotesken Schriften (serifenlos), der Stil ist eindeutig geometrisch, d. h. sie gehen von einem „vorgegebenen Konstruktionsgesetz"[57] aus. Auch Beinert beschreibt, dass sich diese geometrischen Grotesken durch eine „[h]ohe Formstrenge und konstruierte Anmutung"[58] auszeichnen. Deutlich auffälliger ist jedoch, dass die *Bank Gothic* damit dem Stil entspricht, die Willberg mit der Metapher des Roboters umschreibt. Dies ist in doppelter Hinsicht interessant, denn nicht nur wird über den Verweis auf eine konstruierte, streng geometrische Form die technische Anmutung der Schrift beschrieben, sondern gleichzeitig mit dem Roboter auch ein gängiger Topos des Science-Fiction-Genres aufgerufen. Zieht

54 Pohlen 2011: 80.
55 Ebd.
56 Willberg 2001: 49.
57 Ebd.
58 Beinert 2015e.

man also Willbergs Klassifikation heran, die vor allem auf die Schriftwahl ausgerichtet ist, so scheint es genau zum Genre zu passen, dass sämtliche der hier besprochenen Science-Fiction-Schriften in Zuge des Paratext-Designs aus dem Stilbereich des „Roboters" gewählt wurden.

Form ▼	Stil ► Dynamisch Humanistisches Formprinzip (Wanderer)	Statisch Klassizistisches Formprinzip (Soldat)	Geometrisch Konstruierte Formen (Roboter)	Dekorativ Display (Dandy)	Provozierend Display (Freak)
Antiqua Strichkontrast, Serifen	Agaok Monotype Bembo	Agaok Bauer Bodoni	–	AGAOK Linotype Saphir	Agaok FontFont Beowolf
Antiqua-Varianten Strichkontrast, serifenlos	Agaok Agfa Rotis Semi Serif	Agaok URW++ Britannic	–	Agaok Bitstream Broadway	Agaok Linotype Peignot
Grotesk Gleichmäßige Strichstärke, serifenlos	Agaok Monotype Gill Sans	Agaok Linotype Helvetica	Agaok Bauer Futura	AVANTGA ITC Avant Garde	AGAOK Linotype Renee Display
Egyptienne Gleichmäßige Strichstärke, schwere Serifen	Agaok Linotype PMN Caecilia	Agaok Linotype Glypha	Agaok Monotype Rockwell	AGAOK Adobe Rosewood	Agaok FontFont Matto
Schreibschriften	Agaok Linotype Zapf Chancery	Agaok Linotype Kuenstler Script	–	Agaok Fonderie Olive Choc	agaok Linotype Agrafie

Abb. 4: Schriftklassifikation nach Hans-Peter Willberg.[59]

Die *Bank Gothic* basiert, ähnlich wie die *Eurostile*, auf dem einheitlichen Konstruktionsprinzip eines leicht abgerundeten Rechtecks, das sich idealtypisch am Buchstaben „o" erkennen lässt. Da sich sämtliche Buchstaben nach dieser Konstruktionsformel richten, überträgt sich der Eindruck einer rechteckigen Form auch auf Buchstaben, die eigentlich nicht diesem Schema entsprechen (z. B. „k", „m" oder „b", s. Abb. 3). Für die *Eurostile* (1962) und deren Vorgänger *Microgramma* (1952) erläutert Beinert, dass beide Schriften „in ihrer strikten Bezogenheit auf die Elemente Rechteck und Oval unverkennbar das [damalige, D.Z.] neue Medium der Television typographisch symbolisierten"[60]. Sowohl im Bezug auf das Medium Fernsehen als auch der stilistischen Anmutung als „Roboter" (Willberg) erwecken diese konstruierten Schriften insgesamt einen sehr technischen, maschinell-künstlichen Eindruck, der sich direkt mit der „technizistischen Ästhetik"[61] des Science-

59 Grafik aus Pohlen 2011: 81. Die Matrix wurde ursprünglich vom Typografen Hans-Peter Willberg entworfen, s. Willberg 2001: 78f. Ich verwende hier die Grafik von Pohlen, da diese etwas kompakter gestaltet ist. Die Form der in diesem Fall nicht relevanten „Fremden Schriften" (Willberg 2001: 78) ist zudem bei Pohlen ausklammert.

60 Beinert 2015e.

61 Spiegel 2013: 248. Diese technizistische Ästhetik ist zwar, wie Spiegel an anderer Stelle ausführt (vgl. Spiegel 2007: 51), vom zeitgenössischen Technikverständnis

Fiction-Genres in Verbindung bringen lässt. Dieser Eindruck des Künstlich-konstruierten wird verstärkt durch die Tatsache, dass vor allem die *Bank Gothic* ausschließlich in Majuskeln (Großbuchstaben) verwendet wird (s. Abb. 1 und 3); so bestehen keine Unterschiede zwischen Groß- und Kleinbuchstaben. Dieses Fehlen von Individualität, bei dem sämtliche Buchstaben mit Bezug auf ein einziges Formprinzip die gleiche Anmutung besitzen, lässt sich ebenfalls mit gängigen Topoi der dystopischen Science Fiction in Verbindung bringen, z. B. die Furcht vor einem Sieg künstlicher Intelligenz der Maschinen über den Menschen wie in der *Terminator*-Reihe oder dem Verlust von Individualität wie beispielsweise in *Equilibrium* (2002). Die technizistische Ästhetik der Schrift wird durch makrotypografische Auszeichnungen noch verstärkt, da der Eindruck entsteht, die (sowieso technisch wirkenden) Buchstaben bestünden aus Stahl oder Metall, wie es beispielhaft bei der *The-Hunger-Games*-Filmreihe zu sehen ist (s. Abb. 3).

5. Fazit

Die hier vorgenommene Untersuchung anhand *einer* bestimmten Schriftart, der *Bank Gothic*, und deren Verwendung für das Science-Fiction-Genre, liefert Erkenntnisse bezüglich der Frage, inwiefern Schriften für mediale Paratexte genrespezifisch verwendet werden und umgekehrt genreindikativ sein können.[62] Dabei ist es sinnvoll, sowohl den historisch-kulturellen Verwendungskontext wie auch die Schriftanmutung selbst, die sich aus mikro- und makrotpyografischen Parametern ergibt, zu berücksichtigen. Denn im Falle der *Bank Gothic* und den verwandten Schriftarten *Eurostile* bzw. *Microgramma* und der zeitgenössischen *Agency Gothic* wird deutlich, dass die enge Verbindung zum Science-Fiction-Genre a) durch die häufigen Verwendung für entsprechende Paratexte immer wieder aufgerufen und bestärkt wird, b) durch die geometrische Konstruktion und dem Eindruck eines künstlich-maschinellen Schriftbildes als ‚Roboter' bereits durch die Schriftanmutung selbst entsteht und c) mittels makrotypografischer Parameter wie der Simulation von Dreidimensionalität und technischen Materialien wie Metall zusätzlich verstärkt wird. Dabei müssen diese Elemente nicht zwangsläufig auch im konkreten Film verhandelt werden: Roland Emmerichs *The Day After Tomorrow* (2004) nutzt die *Bank Gothic* für sämtliche Paratexte (Trailer, Plakat, Vorspann, schriftliche Inserts während des Films und den Abspann), thematisiert jedoch im Film die Folgen des Klimawandels als Katastrophenszenario – entscheidend ist, dass die Paratexte die Genreerwartung der Science Fiction herstellen.

abhängig und schreibt sich mit diesem zeithistorischen Bezug auch in die Filme ein, bezüglich der abstrakten Typografie lässt sich diese technizistische Ästhetik jedoch weniger konkret historisch verorten und scheint somit in ihrer Wirkung (als Science-Fiction-Schrift) stabiler.

62 Vgl. Wulff 2013: 7.

Es bleibt weiteren Untersuchungen vorbehalten zu überprüfen, ob ein solch deutlicher Zusammenhang wie bei der *Bank Gothic* und dem Science-Fiction-Genre auch bei anderen Genres besteht. Denn diese Verbindung ist vor allem darin begründet, dass sich das Science-Fiction-Genre – geht man von einer weiten Definition wie der von Vivian Sobchack und Simon Spiegel aus – vor allem über seine visuelle Oberfläche definiert und durch eine bestimmte Ästhetik gekennzeichnet ist. Diese primär visuelle Ebene lässt sich über die ihrerseits visuell operierende Typografie entsprechend adressieren. Eine deutliche Zuschreibung kann auch entstehen, wenn der Verwendungszusammenhang durch stetige Wiederholung immer wieder aufgerufen und verstärkt wird, wie es für den Western und die Italienne-Schriften der Fall ist,[63] oder die Schriftanmutung im Sinne der „Metaphor" auf genretypische Elemente verweist, wie es bei manchen Horrorfilmen und ‚blutigen' Lettern bei der Typografie der Fall ist. Für Genres, die sich primär über strukturell-narrative Merkmale definieren (z. B. Melodram oder Komödie), ist dagegen fraglich, inwiefern die Typografie genreindikativ wirken kann.

Grundsätzlich bleibt die hier vorgenommene Beschreibung der Wirkung der Typografie auf die Zuschauer_innen eine theoretische, da diese nicht eindeutig feststellbar ist und sich die Seherfahrungen subjektiv unterscheiden. Die „Connotation" im Sinne van Leeuwens wird sich deshalb individuell unterscheiden. Wie deutlich die Assoziation des Science-Fiction-Genres zur *Bank Gothic* ausfällt, ließe sich letztlich nur empirisch (z. B. durch Zuschauerbefragungen) feststellen, denn diese Assoziation ist keineswegs garantiert – dagegen spricht bereits die Erkenntnis, dass eine typografische Gestaltung keine unzweifelhafte, eindeutige Botschaft vermittelt, sondern lediglich diffuse, zum Teil mehrdeutige Eindrücke hervorruft und bestimmte Lesarten nur nahelegen, nicht jedoch garantieren kann. Entsprechend kann auch eine wissenschaftliche Beschreibung dieser Wirkung nicht zu allgemeingültigen Aussagen führen, sondern begründet gewisse Wahrscheinlichkeiten herausstellen.

Literatur

Addey, Dave (2014): „2001: A Space Odyssey". *Typeset in the Future* (31.01.2014). https://typesetinthefuture.com/2014/01/31/2001-a-space-odyssey/. (23.08.2016).

Addey, Dave (2014b): „Fontspots: Eurostile". *Typeset in the Future* (29.11.2014). https://typesetinthefuture.com/2014/11/29/fontspots-eurostile/. (23.08.2016).

Allison, Deborah (2008): „Title Sequences in the Western Genre: The Iconography of Action." In: *Quarterly Review of Film and Video* 25.2, S. 107–115.

Böhnke, Alexander (2007): *Paratexte des Films. Über die Grenzen des filmischen Universums*. Bielefeld: transcript.

63 Vgl. Allison 2008.

Böhnke, Alexander/Hüser, Rembert/Stanitzek, Georg (Hrsg.) (2006): *Das Buch zum Vorspann: »The title is a shot«*. Berlin: Vorwerk 8.

Beinert, Wolfgang (2016): „Typographie". Webseite. *Typolexikon*. http://www.typolexikon.de/typographie. (23.08.2016).

Beinert, Wolfgang (2015a): „Egyptienne". Webseite. *Typolexikon*. http://www.typolexikon.de/egyptienne. (23.08.2016).

Beinert, Wolfgang (2015b): „Mikrotypographie". Webseite. *Typololexikon*. http://www.typolexikon.de/mikrotypographie/. (23.08.2016).

Beinert, Wolfgang (2015c): „Makrotypographie". Webseite. *Typololexikon*. http://www.typolexikon.de/makrotypographie/. (23.08.2016).

Beinert, Wolfgang (2015d): „Schriftfamilie". *Typolexikon*. Webseite. http://www.typolexikon.de/schriftfamlie. (23.08.2016).

Beinert, Wolfgang (2015e): „Grotesk". *Typolexikon*. Webseite. http://www.typolexikon.de/grotesk. (23.08.2016).

Cost, Patricia (2011): *The Bentons: How an American father and son changed the printing industry*. Rochester NY: RIT Cary Graphic Arts Press.

Genette, Gérard (1989): *Paratexte: das Buch vom Beiwerk des Buches*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Gray, Jonathan (2010): *Show sold separately: promos, spoilers, and other media paratexts*. New York: New York University Press.

Gwóźdź, Andrzej /Feliszewski, Zbigniew (2009): *Film als Baustelle. Das Kino und seine Paratexte*. Marburg: Schüren.

Hartmann, Britta (2009): *Aller Anfang: zur Initialphase des Spielfilms*. Marburg: Schüren.

Hediger, Vinzenz/Vonderau, Patrick (2005): „Landkarten des Vergnügens. Genres in Filmwerbung und Filmvermarktung." In: dies. (Hrsg.): *Demnächst in ihrem Kino. Grundlagen der Filmwerbung und Filmvermarktung*. Marburg: Schüren, S. 240–248.

Hickethier, Knut (2003): „Genretheorie und Genreanalyse." In: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Moderne Film Theorie*. Mainz: Bender, S. 62–96.

Klecker, Cornelia (2015): „The other kind of film frames: a research report on paratexts in film." *Word & Image* 31.4, S. 402–413.

Krämer, Sybille/Cancik-Kirschbaum, Eva Christiane/Totzke, Rainer (Hrsg.) (2012): *Schriftbildlichkeit: Wahrnehmbarkeit, Materialität und Operativität von Notationen*. Berlin: Akademie Verlag.

Krautkrämer, Florian (2013): *Schrift im Film*. Münster: Lit.

Kreimeier, Klaus/Stanitzek, Georg (Hrsg.) (2004): *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*. Berlin: Akademie Verl.

Kuhn, Markus/Scheidgen, Irina/Weber, Nicola Valeska (2013): „Genretheorien und Genrekonzepte." In: dies. (Hrsg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse: eine Einführung*. Berlin/Boston: De Gruyter, S. 1–36.

Pohlen, Joep (2011): *Letterfontäne [Über Buchstaben]*. Köln: Taschen.

Rockenberger, Annika /Röcken, Per (2009): „Typographie als Paratext? Anmerkungen zu einer terminologischen Konfusion." In: *Poetica: Zeitschrift für Sprach- und Literaturwissenschaft* 41.3-4, S. 293–330.

Samuelson, David N. (2009): „Hard sf." In: Bould, Mark et al. (Hrsg.): *The Routledge companion to science fiction*. New York: Routledge, S. 494–499.

Soar, Matthew (2007): „The Bite at the Beginning: Encoding Evil Through Film Title Design." In: Norden, Martin F. (Hrsg.): *The Changing Face of Evil in Film and Television*. Amsterdam, New York (NY): Rodopi, S. 1–15.

Sobchack, Vivian (1987): *Screening space: the American science fiction film*. 2. Aufl. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.

Spiegel, Simon (2007): *Die Konstitution des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films*. Marburg: Schüren.

Spiegel, Simon (2013): „Science Fiction." In: Kuhn, Markus/Scheidgen, Irina/Weber, Nicola Valeska (Hrsg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse: eine Einführung*. Berlin/Boston: De Gruyter, S. 245–265.

Spiekermann, Erik (2008): „Typografie." In: Erlhoff, Michael/Marshall, Tim (Hrsg.): *Wörterbuch Design*. Basel/Boston: Birkhäuser, S. 409–416.

Spitzmüller, Jürgen (2009): „Typographisches Wissen. Die Oberfläche als semiotische Ressource." In: Linke, Angelika/Feilke, Helmuth (Hgg.): *Oberfläche und Performanz. Untersuchungen zur Sprache als dynamischer Gestalt*. Tübingen: Niemeyer, S. 459–486.

Spitzmüller, Jürgen (2012): „Typografie." In: Dürscheid, Christa (Hgg.): *Einführung in die Schriftlinguistik*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 207–238.

Spitzmüller, Jürgen (2013): *Graphische Variation als soziale Praxis. Eine soziolinguistische Theorie skripturaler „Sichtbarkeit"*. Berlin/Boston: De Gruyter.

Steinbach, Marian (2002): *Typografie im Science-Fiction-Film*. Vordiplom-Arbeit, Köln, Fachhochschule.

Stöckl, Hartmut (2004): „Typographie: Körper und Gewand des Textes. Linguistische Überlegungen zur typographischen Gestaltung". *Zeitschrift für angewandte Linguistik* 44, S. 5–48.

Wehde, Susanne (2000): *Typographische Kultur. Eine zeichentheoretische und kulturgeschichtliche Studie zur Typographie und ihrer Entwicklung*. Tübingen: Niemeyer.

Wulff, Hans-Jürgen (2013): „Scriptura cinematographica: Das Feld der Beziehungen zwischen Schrift, Schreiben und Film – eine texttheoretische Etüde." In: Friedrich, Hans-Edwin/Ders. (Hrsg.): *Scriptura cinematographica. Texttheorie der Schrift in audiovisuellen Medien*. Trier: WVT, S. 1–24.

Van Leeuwen, Theo (2005): „Typographic Meaning". *Visual Communication* 4.2, S. 137–143.

Van Leeuwen, Theo (2006): „Towards a Semiotics of Typography". *Information Design Journal* 14.2, S. 139–155.

Van Leeuwen, Theo/Djonov, Emilia (2015): „Notes towards a semiotics of kinetic typography". *Social Semiotics* 25.2, S. 244–253.

Willberg, Hans Peter (2001): *Wegweiser Schrift: erste Hilfe für den Umgang mit Schriften. Was passt, was wirkt, was stört*. Mainz: Schmidt.

Ziegenhagen, David (2017): „Schrift und Raum im Wandel. Digitale Animationstypografie und pseudo-filmweltliche Credits im Filmvorspann." In: Eckel, Julia/Feyersinger, Erwin/Uhrig, Meike (Hrsg.): *Im Wandel… Metamorphosen der Animation*. Heidelberg: Springer VS.

Filmographie

2001: A Space Odyssey (2001: Odyssee im Weltraum). USA/GB 1968, Stanley Kubrick, 143 Minuten.

Equilibrium. USA 2002, Kurt Wimmer, 102 Minuten.

Event Horizon (Event Horizon – Am Rande des Universums). USA/GB 1997, Paul W. S. Anderson, 92 Minuten.

The Day After Tomorrow. USA 2004, Roland Emmerich, 114 Minuten.

The Hunger Games: Mockingjay – Part 2 (Die Tribute von Panem – Mockingjay Teil 2). USA 2015, Francis Lawrence, 137 Minuten.

Timecop. USA 1994, Peter Hyams, 98 Minuten.

Toxic Skies. USA 2008, Andrew C. Erin, 90 Minuten.

Anmerkung: Der zitierte Teil dieses Aufsatztitels, „The future isn't written in stone", ist ein Zitat aus der Science-Fiction-Serie *Heroes*, Staffel 1, Episode 23: „How to Stop an Exploding Man" (2007).